

SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA DESA GISTING PERMAI DI KABUPATEN TANGGAMUS

Agung Suryady

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

Agung_suryady@yahoo.com

ABSTRAK

Gisting Permai merupakan nama sebuah desa yang terletak di kecamatan Gisting, kabupaten Tanggamus, Lampung – Indonesia. Merupakan salah satu desa yang dibangun berdasarkan pemekaran dari desa Gisting Atas. Sistem Informasi Berbasis Web merupakan suatu mekanisme interaksi baru antara pemerintah dengan masyarakat dan pihak-pihak lain yang bekepentingan, dimana pemanfaatan teknologi komunikasi dengan tujuan memudahkan masyarakat memperoleh informasi. Desa Gisting Permai saat ini masih menggunakan sistem manual, karena belum lama berdiri yang pada akhirnya masyarakat tidak dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat. Untuk meningkatkan kualitas layanan data dan informasi seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini maka diharapkan Desa Gisting Permai menggunakan Sistem informasi berbasis Web dengan tujuan agar dapat mempublikasikan ke masyarakat luas serta memudahkan masyarakat mendapatkan informasi yang dibutuhkan setiap saat hanya dengan menggunakan komputer yang sudah terkoneksi oleh internet maupun dengan Smartphone seperti yang berkembang pada saat ini. Proses pembuatan dan implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Kata Kunci : *Sistem informasi, website, PHP, MySQL, Gisting Permai.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Desa Gisting Permai adalah desa Baru hasil pemekaran dari desa Gisting Atas, tentu saja sistem informasinya masih menggunakan sistem manual yang pada akhirnya masyarakat tidak dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat. Untuk memperoleh informasi masyarakat harus mendatangi kelurahan ataupun datang ke RT setempat, hal ini tentu saja akan menyita banyak waktu

Sistem informasi berbasis web menjadi sangat populer sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dengan desa Gisting Permai yang perlu mengimplementasikan sistem informasi berbasis web dengan strategi yang disesuaikan dengan kondisi sosial yang tujuan akhirnya diharapkan meningkatkan kualitas kinerja perangkat desa terutama dalam lingkup pelayanan masyarakat sehingga dapat bermanfaat bagi segenap masyarakatnya untuk mengetahui informasi-informasi yang ada di desa Gisting Permai.

Sistem informasi berbasis web juga membawa dampak yang cukup baik dan menguntungkan bagi semua pihak yang berkepentingan. Dari sisi pengguna misalnya, seorang pengguna dapat memperoleh informasi setiap saat tanpa harus dibatasi jam kerja pegawai kelurahan ataupun berjalan menuju kantor kelurahan yang jaraknya beberapa kilometer hanya untuk mendapatkan informasi.

Dalam jurnal ini akan dirancang dan dibuat sistem informasi berbasis web pada desa gisting permai di kabupaten tanggamus, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi dan memudahkan pemerintah desa menyampaikan informasi yang berkaitan dengan desa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sistem informasi berbasis web pada Desa Gisting Permai yang mampu menyajikan informasi yang dapat diakses melalui internet dan dapat diakses setiap saat.

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Untuk memudahkan masyarakat memperoleh informasi
- b. Mampu menyajikan informasi yang dapat diakses melalui internet.
- c. Memajukan Desa Gisting Permai Yang baru berdiri.

1.4 Manfaat Penulisan

Untuk memudahkan pemerintah desa dalam menyampaikan informasi dan memudahkan masyarakat memperoleh informasi yang dapat diakses setiap saat.

1.5 Batasan Masalah

Pada penulisan Jurnal ini, penulis memberikan batasan-batasan pembahasan yang bertujuan untuk menghindari terjadinya penyimpangan pembahasan. Maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi dalam lingkup sistem informasi berbasis web dan implementasi website tersebut.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Dalam jurnal Siti Maskamah Program Studi Manajemen Informatika Sistem adalah sekumpulan yang merupakan suatu wadah terdiri dari pada subsistem yang saling berhubungan didalam hubungan tersebut terdapat ketergantungan antara satu dengan yang lain, dalam arti bahwa jika ada system yang satu dari pada subsistem tidak berfungsi maka system tersebut akan terganggu. System dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari satu atau dua komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Jogianto HM, 1989).

2.2 Pengertian Informasi

Menurut wikepia indonesia, 2013: informasi merupakan fungsi penting untuk membantu mengurangi rasa cemas seseorang. Menurut Notoatmojo (2008) bahwa semakin banyak informasi dapat mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang dan dengan pengetahuan menimbulkan kesadaran yang akhirnya seseorang akan berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut wikepia indonesia, 2013: sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen.

2.4 Pengertian Website

Menurut A. Taufiq Hidayatullah, web adalah bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar yaitu, internet.

Menurut Haer Talib, web adalah sebuah tempat di internetyang mempunyai nama dan alamat.

Menurut Feri Indayudha, web adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara, serta musik yang ditampilkan dalam internet.

2.5 Pengertian Database

Menurut Bambang Hariyanto (2004), adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam mempresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada siste tertentu.

Ramakrishnan dan Gehrke (2003), menyatakan database sebagai kumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas satu organisasi atau lebih yang berhubungan.

2.5.1 MSQL

MSQL adalah cepat, mudah untuk digunakan (easy to use) dan sebagai sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang digunakan untuk database pada beberapa website. *Dalam Jurnal Peranan E-government Dalam Rangka Mewujudkan Potensi dalam Desa Karang Sari, tahun 2009 oleh Anisa Sulitiani.*

2.5.2 PHP

PHP adalah bahasa (scripting language) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. PHP adalah tool untuk pembuatan halaman web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan web dan pemrograman lebih mudah, PHP digunakan pada 13 juta domain (menurut survei netcraft pada www.PHP.net/usage.PHP). PHP kependekan dari hyper text processor. Pada awal pengembangannya oleh rumus laddrof, dia menyebutnya sebagai tools personal home page. *dalam jurnal peranan e-government dalam rangka mewujudkan good governance bagi masyarakat sekolah tinggi teknologi adisutjipto yogyakarta, tahun 2008 oleh nurcahyani dewi retnowati.*

2.6 Desa Gisting Permai

Desa Gisting Permai memiliki luas wilayah $\pm 215,825$ Ha. Secara Geografis Desa Gisting Permai terletak pada ketinggian ± 650 diatas permukaan laut. Batas-batas wilayah administrasi desa gisting atas adalah: sebelah utara berbatasan dengan Desa Gisting Atas, Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Batu Kramat, Sebelah Barat berbatasan dengan hutan kawasan Register 30, Sebelah Timur berbatasan dengan Hutan Kawasan Register 28. Beberapa Potensi yang ada di desa gisting Permai antara lain bidang pertanian, perkebunan, Kehutanan, Peternakan, Sumber Daya Air, di Desa Gisting Permai Juga terdapat Potensi Wisata Alam yakni Bendungan CekDam terletak di blok 21.

2.7 Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Gisting Permai Di Kabupaten Tanggamus

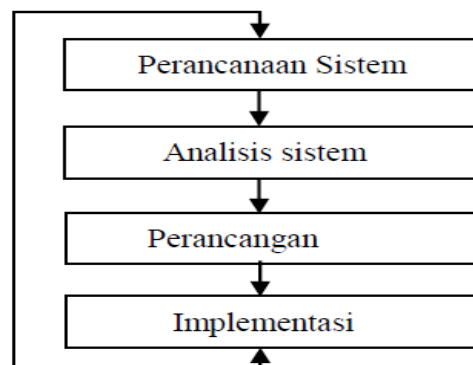
Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Gisting Permai Di Kabupaten Tanggamus adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengolah data dan menyajikan Informasi desa Gisting Permai, dimana informasi tersebut ditampilkan disebuah halaman website, sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat desa Gisting Permai Khususnya dan masyarakat diluar desa gisting permai pada umumnya yang ingin memperoleh informasi tentang Desa Gisting Permai.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

SDLC(*Systems Development Life Cycle*) merupakan siklus hidup pengembangan system. Dalam rekayasa system dan rekayasa perangkat lunak, SDLC berupa suatu proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak.

Pengembangan SDLC adalah proses yang digunakan oleh analis system untuk mengembangkan sistem informasi, termasuk persyaratan, validasi, pelatihan, dan pengguna (stakeholder) kepemilikan. Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah:



Gambar 3.1 Bagan Metode SDLC

3.2 Perencanaan

Menurut Soekarwati (2000), perencanaan adalah pemilihan alternatif atau pengalokasian berbagai sumber daya yang tersedia.

Perencanaan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. Dalam *Jurnal Peranan E-government Dalam Rangka Mewujudkan Good Governance Bagi Masyarakat Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta* oleh Nurcahyani Dewi Retnowati.

3.3 Analisis Sistem

Menurut Kristanto (2003), analisis sistem adalah suatu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

3.4 Perancangan

Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu:

1. Memberikan gambaran secara umum tentang kebutuhan informasi kepada pemakai sistem secara logika.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

Tujuan perancangan sistem yaitu:

1. Perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara umum (*general system design*).

Tujuan dari perancangan sistem secara umum (*general system design*) atau perancangan sistem secara logika (*logical system design*) atau perancangan sistem secara konsep (*conceptual system design*) adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem teknologi informasi yang baru. Perancangan

sistem secara umum lebih diarahkan kepada pemakai sistem untuk menyetujuinya ke perancangan sistem selanjutnya yaitu perancangan sistem secara terinci. Yang dirancang di tahap perancangan sistem secara umum adalah menggambarkan bentuk dari sistem teknologi informasinya secara logika atau secara konsep dan mengidentifikasikan komponen-komponen dari sistem teknologi informasinya.

2. Perancangan sistem secara terinci (*detail system design*)

Perancangan sistem secara terinci dirancang untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan seperti apa bentuk dari komponen-komponennya. Perancangan sistem secara terinci (*detailed system design*) atau perancangan sistem fisik (*physical system design*) dimaksudkan untuk menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen STI yang akan dibangun oleh pemrogram dan ahli teknik lainnya.

3.5 Implementasi

Implementasi sistem (*system implementation*) adalah tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan.

Tahap implementasi sistem terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan rencana implementasi.
2. Melakukan kegiatan implementasi.
 - a. Memilih dan melatih personil
 - b. Memilih dan mempersiapkan tempat dan lokasi sistem
 - c. Menguji sistem
 - d. Melakukan konversi sistem.
3. Menindak-lanjuti implementasi

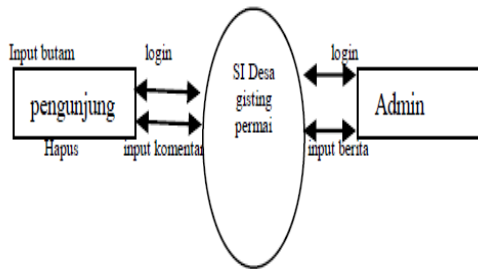
Implementasi sistem juga merupakan proses mengganti atau meninggalkan sistem yang lama dengan sistem yang baru.

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Diagram Konteks

Merupakan Diagram yang menggambarkan suatu sistem beserta seluruh eksternal entity yang terlibat dalam sistem disertai dengan aliran data yang digunakan atau diperlukan (hanya terlibat satu proses).

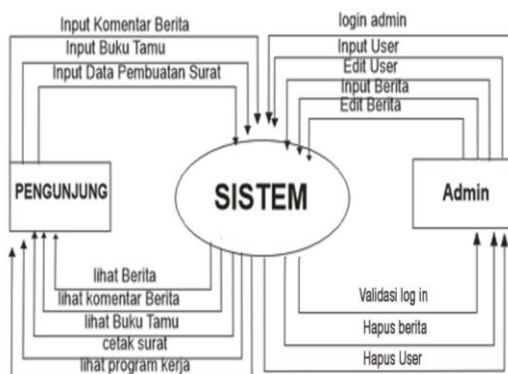
Bagan Diagram Konteks:



Gambar 3.2 Bagan Diagram Konteks

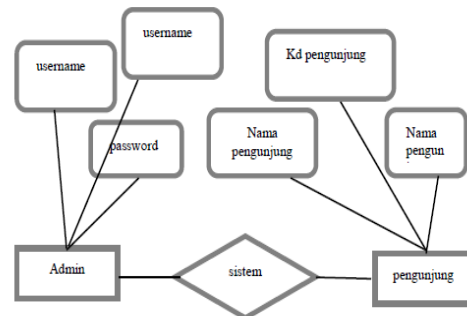
4.2 DFD (Data Flow Diagram)

DFD(data Flow Diagram) atau dalam bahasa Indonesia biasa disebut Diagram Aliran Data adalah diagram untuk menggambarkan aliran data dalam system, sumber dan tujuan data, proses yang mengolah data tersebut, dan tempat penyimpanan datanya. System yang dimaksud disini adalah system perangkat lunak system informasi, system perangkat keras, atau system berbasis computer lainnya. data flow diagram juga dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas proses secara parallel (beberapa data dapat terjadi secara simultan) (Eddy Prasetyo Nugroho, 2009).



Gambar 3.3 DFD Level 0

Bagan ERD



Gambar 3.4 Bagan ERD

2.6 Rancangan Website Desa

Dalam rencana pembuatan website desa Gisting Permai penulis membuat sebuah rancangan website desa sebagai berikut:



5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Permasalahan mengenai terbatasnya informasi dan belum memiliki akses yang cukup luas, bahkan masyarakat yang membutuhkan informasi, mereka harus datang langsung ke lokasi Desa Gisting Permai
2. Dengan menggunakan Sistem Informasi Berbasis Web pada Desa Gisting Permai, maka penyampain informasi dari pihak Desa kepada masyarakat akan lebih efektif dan efisien.

5.2 Saran

Bagi masyarakat khususnya Desa Gisting Permai untuk bisa memanfaatkan Sistem Informasi berbasis web pada Desa Gisting Permai untuk memudahkan mencari informasi dan meningkatkan potensi desa agar tercapai taraf hidup yang lebih baik. Apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan jurnal ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif sosiawan , Edwi. 2008. Jurnal Model Manajemen Komunikasi Front Office E-Government Media Pelayanan Publik (Study) Pada Status Pemerintah Daerah Kota/Kabupaten Di Yogyakarta Jurusan Ilmu Komunikasi FISIPUN “Veteran” Yogyakarta.
- Dewi Retnowati, Nurcahyani. 2008. Jurnal Peranan E-government Dalam Mewujudkan Good Governance Bagi Masyarakat Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta.
- Novianita, Dwi. 2013. Tugas Akhir Penerapan E-government Pada Desa Panca Bhakti Program Diploma-III STMIK Pringsewu.
- Intan Maya Kusuma, Nur. 2009. Jurnal Peranan E-government pada Kecamatan Siliwangi

Sulistiani Anisa, 2009. Jurnal Peranan E-government Dalam Rangka Mewujudkan Potensi dalam Desa Karangsari.

Maskamah Siti, 2012. Jurnal aplikasi e-commerce untuk penjualan ayam hias pada peternakan amah sumberagung.

Fitria, 2013. Jurnal Penerapan E-government Pada Desa Jati Rejo.